

ENDURO RACER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64 - Cassette

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP et enfoncez la touche PLAY du magnétophone.

COMMODORE 64 - Disquette

Tapez LOAD"" 8,1 et frappez RETURN.

SPECTRUM 48K - CASSETTE

Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

AMSTRAD/SCHNEIDER - CASSETTE

ORDINATEUR A MAGNETOPHONE INTEGRE (CPC-464)

Appuyez simultanément CTRL et la petite touche ENTER.

ORDINATEUR AVEC UNITE DE DISQUETTE INTEGREE ET EQUIPE D'UN

MAGNETOPHONE (CPC-6128): Tapez TAPE et appuyez sur RETURN, puis

appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER.

AMSTRAD/SCHNEIDER-DISQUETTE

ORDINATEUR AVEC MAGNETOPHONE INTEGRE ET EQUIPE D'UNE UNITE

DE DISQUETTE (CPC-464): Tapez DISC et frappez RETURN puis tapez

RUN"DISC et frappez RETURN.

ORDINATEUR AVEC UNITE DE DISQUETTE INTEGREE (CPC-6128):

Tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN.

Après le chargement, le jeu va commencer automatiquement.

Si vous éprouvez des difficultés à charger le jeu, veuillez consulter les instructions ("Chargement et Sauvegarde") dans le Guide de l'utilisateur qui vous a été remis avec votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DU JEU

Après avoir chargé ENDURO RACER, appuyez sur une touche quelconque pour afficher l'écran de menus.

START GAME (démarrer le jeu)

ONE PLAYER (1 joueur)

Ces options vous permettront d'établir le jeu selon vos exigences. Une de celles-ci sera éclairée. Vous pouvez modifier ce choix en appuyant sur une touche quelconque (à l'exception de la barre d'espacement).

Pour sélectionner un de ces choix, vous devez appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir.

START GAME.

Lorsque START GAME est allumé et que vous appuyez sur la barre d'espacement, le jeu commencera. Si vous jouez au joystick, appuyez sur le bouton de tir pour commencer.

ONE PLAYER (un joueur)

En appuyant sur la barre d'espacement lorsque cette option est allumée, on passe du mode ONE PLAYER au mode TWO PLAYERS (deux joueurs). Si vous jouez à deux, "1 UP" apparaîtra dans la partie inférieure droite lorsque le joueur 1 joue, et "2 UP" apparaîtra dans la partie inférieure droite lorsque le joueur 2 est en train de jouer. Le contrôle passera d'un joueur à l'autre en cas d'accident ou en cas d'épuisement du temps dont on dispose.

COMMANDES

TOUCHE

Q

A

O

P

Barre d'espacement

H

R

EFFET

Accélération

Déplacement sur une roue

Virage à gauche

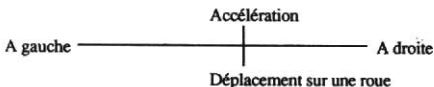
Virage à droite

Freinage

Interruption du jeu

Remise du jeu à l'état initial

Si vous utilisez un joystick les commandes sont les suivantes:



Pour freiner, utiliser le bouton de tir.

AFFICHAGE SUR L'ECRAN

La partie supérieure de l'écran peut être représenté approximativement de la façon suivante:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 km/hr

TOP indique le score le plus élevé

TIME indique le temps qui vous reste (en secondes) pour terminer l'épreuve en cours

SCORE indique votre score

STAGE indique laquelle des cinq épreuves vous êtes en train d'effectuer

SPEED indique votre vitesse en km/h

CONSEILS ET ASTUCES

Evitez les autres motocyclistes, les jeeps, les rochers, les arbres, les cours d'eau etc.

Restez sur la route (dans l'épreuve 3 vous avez de l'eau de chaque côté de la route) afin de maintenir la vitesse maxi.

Lorsque vous sautez les obstacles, vous perdez de la vitesse sauf si vous roulez sur une roue avant d'atteindre l'obstacle. Vous pouvez également contourner les côtés de l'obstacle, bien que ceci vous ralentira.

Il y a 5 épreuves, au cours desquelles vous traverserez 5 paysages différents.

FIN DU JEU ET SCORE ELEVE

Lorsque le jeu est terminé, on obtient l'affichage suivant sur l'écran:

	RECORD	PLAYER
	1 0 47 27	0 50 27
	2 0 55 00	62
	3 0 59 99	
	4 0 59 99	
	5 0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

Dans la colonne RECORD le numéro de l'épreuve est indiqué, suivie du meilleur temps pour cette épreuve.

La colonne PLAYER indique vos temps pour les épreuves. Pour la dernière épreuve que vous n'avez pas pu terminer, un pourcentage est représenté pour indiquer jusqu'où vous êtes allé dans l'épreuve en question.



ENDURO RACER

LADLEANLEITUNG

COMMODORE 64 - Kassette

Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und PLAY auf dem Kassettengerät drücken.

COMMODORE 64 - Diskette

LOAD"" 8,1 eintippen und RETURN drücken

SPECTRUM 48K - KASSETTE

LOAD"" eingeben und ENTER drücken.

AMSTRAD/SCHNEIDER - KASSETTE

COMPUTER MIT INTEGRIERTEM KASSETTENGERT (CPC-464)

Gleichzeitig CTRL und kleine ENTER-Taste drücken.

COMPUTER MIT INTEGRIERTEM DISKETTENLAUFWERK UND

ZUSÄTZLICHEM KASSETTENREKORDER (CPC-6128): TAPE eingeben und RETURN drücken, dann CTRL und die kleine ENTER-Taste zusammen drücken.

AMSTRAD/SCHNEIDER-DISKETTE

COMPUTER MIT INTEGRIERTEM KASSETTENGERT UND ZUSÄTZLICHEM

DISKETTENLAUFWERK (CPC-464): DISC eingeben und RETURN drücken, dann

RUN"DISC tippen und RETURN drücken.

COMPUTER MIT INTEGRIERTEM DISKETTENLAUFWERK (CPC-6128):

RUN"DISC eingeben und RETURN drücken.

Nach dem Laden startet das Programm von selbst.

Sollten beim LADEN Schwierigkeiten auftreten, lesen Sie bitte das Kapitel zum Laden und Speichern von Programmen in der Begleitdokumentation zu Ihrem Computer nach.

SPIELANLEITUNG

Nach dem Laden des Programms bewirkt das Drücken einer beliebigen Taste das Einblenden des Menü-Bildschirms:

START GAME (SPIEL STARTEN)

ONE PLAYER (1 SPIELER)

Mit diesen Optionen können Sie die Spieleinstellungen nach Ihren Wünschen vornehmen. Jeweils eine Option ist "hervorgehoben". Diese kann durch Drücken einer beliebigen Taste (mit Ausnahme der LEERTASTE) geändert werden.

Zum Auswählen einer Option dient die LEERTASTE oder der FEUERKNOPF.

START GAME.

Wenn diese Option hervorgehoben ist und Sie die Leertaste drücken, wird das Spiel gestartet.

Bei Verwendung eines Joystick ist der Feuerknopf zu drücken.

ONE PLAYER

Wenn diese Option hervorgehoben ist, bewirkt das Drücken der Leertaste ein Hin- und Herwechseln zwischen den Spielarten "1 SPIELER" oder "2 SPIELER". Beim Spielen mit zwei Teilnehmern wird jeweils in der rechten unteren Bildschirmecke "1 UP" für den 1. Spieler und "2 UP" für den 2. Spieler angezeigt. Die Steuerung geht automatisch an den anderen Fahrer über, wenn der eine einen Sturz erleidet oder seine Zeit abgelaufen ist.

BEDIENUNGSTASTEN

TASTEN	WIRKUNG
Q	Gas geben
A	Auf Hinterrad ("Wheelie")
O	Linksdrehung
P	Rechtsdrehung
Leertaste	Bremsen
H	Spielpause einlegen
R	Spiel rücksetzen

Bei Verwendung eines Joysticks manövrieren Sie wie folgt:



Der Feuerknopf dient als Bremse

BILDSCHIRMANZEIGE

Der obere Teil des Bildschirms präsentiert sich etwa so:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 km/hr

TOP zeigt den höchsten Punktestand an.

TIME zeigt die noch verbleibende Zeit (in Sekunden) bis zum Ende der momentanen Rennstrecke

SCORE zeigt den momentanen Punktestand

STAGE zeigt an, auf welcher Stufe Sie sich befinden

SPEED ist der Tacho (km/h)

TIPS UND TRICKS

Von anderen Burschen auf Motorrädern, Jeeps, Felsbrocken, Bäumen und Gewässern ist möglichst Abstand zu halten!

Bleiben Sie schön auf dem Parcours, um mit Höchstgeschwindigkeit fahren zu können. In Stufe 3 verläuft die Rennstrecke mitten durch ein Gewässer!

Beim Überspringen der Hindernisse büssen Sie Geschwindigkeit ein, es sei denn, Sie steigen unmittelbar davor auf's Hinterrad um! Natürlich können Hindernisse auch seitlich umfahren werden, aber das geht auf Kosten des Tempos.

In diesem fantastisch-schnellen Spiel gilt es, mit Ihrer Maschine 5 Rennstrecken abzufahren - jede in einer anderen Landschaft.

ENDE DES SPIELS UND HIGH SCORE

Am Schluß des Spiels erscheint eine Anzeige dieser Art:

	RECORD	PLAYER
	1 0 47 27	0 50 27
	2 0 55 00	62
	3 0 59 99	
	4 0 59 99	
	5 0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

In der RECORD-Spalte erscheint die Nummer der Stufe, gefolgt von der schnellsten Zeit.

In der PLAYER-Spalte sehen Sie Ihre Zeiten für die verschiedenen Stufen. Für die letzte, nicht abgeschlossene Stufe gibt der Prozentwert an, welchen Anteil Sie bewältigt haben.

